©1986 1988 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED.

―ごあいさつ―

「全国7650万の、ジャパンリーグファンの皆様、こんにちは！

このたびはナムコットのPCエンジン用ロムカード『プロ野球ワールドスタジアム』をお求め頂きまして誠にありがとうございます。

プレイの前にこの取扱説明書をお読み頂きますと、よりいっそう楽しく遊ぶことができます」

使用上の注意

- カードを交換するときは、必ず電源を切ってから行って下さい。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管、強いショック等は避けて下さい。また、カードを無理に折り曲げたりしないで下さい。
- 端子部に触れたり、水にぬらしたりしないで下さい。故障の原因となります。
- シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないで下さい。

プロ野球
ワールドスタジアム
WORLDSTADIUM

ナムコットスポーツ
4月10日(日) 発行所 namcot 〒146 東京都大田区多摩川2－8－5

昨日の試合
- N6－0R ○ぴぴ ●あわの
- G14－11T ○くわた ●さいお
- C2－1W ○おおの ●えんど
- L4－2F ○かく ●うしじま
- S5－3D ○やの ●こまつ

ぴぴ完封だ!!
ジャパンリーグ開幕

R	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
N	1	1	0	1	0	0	2	1		6		
N hits	3	1	1	2	0	1	4	2		14		
R hits	0	1	1	0	2	0	1	0		5		

五万人の観衆が沸きに沸いた。ジャパンリーグ開幕戦、それも新装ピッカリドーム球場では初の公式戦である。ましてや超人気チームのナムコスターズが、今年も優勝の呼び声が高いレールウエイズを迎え討つとなれば、これ以上のお膳立てはない。

開幕投手となったのはこれで三年連続のぴぴ、対するあわのはプロ入り二年目にしてはやくもその座をつかんだ若きエースだ。

試合は当然投手戦が予想されたが、意外や意外あわのの乱調から一方的なナムコスターズのペースとなった。

開幕投手、また慣れないドーム球場とあってか、若いあわのはマウンドに上がったときから緊張の色をかくしきれない様子。そこをうまくついたのがナムコスターズ先頭打者、ぴの。いきなりのセフティバントに慌てたあわのはこれをお手玉。すっかりムードにのまれ自分のピッチングを忘れたあわのは、続くるうくたろすけにも連打され、あっ

勢いづいたナム…はその後もあまい変化球に的を絞り、二回、四回に一点ずつ、七回にはダメ押しの二点を追加、あわのをKOした。

これに比べ、ぴのはベテランらしいピッチング術を披露。速球でカウントをかせぎ、決め玉のカーブ、フォークを要所に用いた巧みな内容で、猛打を誇るレールウエイズに二塁を踏ませず、見事九回をシャットアウト。ベテランの健在ぶりをみせつけた。

レールウエイズのしもだ監…

エラー続出は、ドームの…

オープン戦で各チームとも数試合はこなしたはずだが、ドーム球場に慣れるにはやはりまだ時間がかかりそうだ。

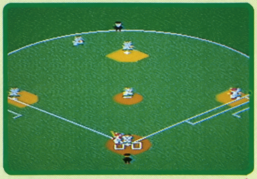
一番の問題は何といってもフライになったボールが見づらいという点だろう。

昨日のゲームではエラーこそ出なかったものの、記者の…

① 基本画面とルール

■画面説明とパッドの名称

●ピッチャーとバッターの対決はでっかいモードで行われます。ボールを打ったり盗塁をすると、画面はちっちゃいモードに変わり、ランナーの位置が画面下に表示されます。

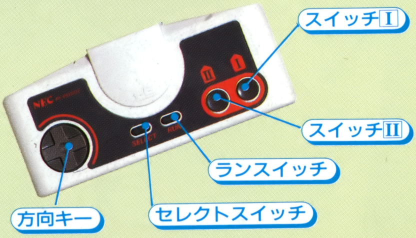


▲ちっちゃいモード

◀でっかいモード

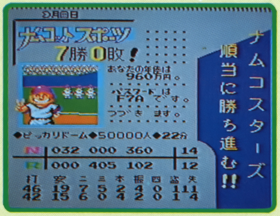
●投げる、打つ、捕る、走る、すべてのプレイはパッドを使って行います。

◀リセット▶　ランスイッチとセレクトスイッチを同時に押すとリセットができます。



幻の3球団を、キミは見ることができるかな!?

■ナムコットスポーツ



試合が終るとナムコットスポーツが結果を発表します。1人用で勝ったときは年棒やパスワードも表示。パスワードはコンティニュープレイに必要なので、しっかりメモしておこう。

■ルールブック■

1 1人用は9球団＋幻の3球団に勝つと優勝です。幻の3球団とは、9球団に勝ちぬかないと現れないスーパーチームなのです。

2 2人用は7連戦を行い、さきに4勝したチームが勝ちです。

3 途中の回でも、点差が10点以上あるとコールドゲームです。

4 審判のジャッジは神聖です。文句をいわず、すみやかに判定にしたがって下さい。

5 実際の野球のルールにできるだけ合わせてあります。

6 ゲーム中の球団・選手はすべてフィクションであり、実在の球団・選手とは関係ありませんので御了承下さい。

② プレイボール

❶まず、モードを決めよう！

セレクトスイッチで1Ｐ（1人用：コンピュータと対戦）、2Ｐ（2人用：プレイヤー同士の対戦）、WATCH（観戦：コンピュータ同士の対戦）のいずれかを選び、ランスイッチで決定して下さい。

❷好きなチームを選んで遊べるぞ！

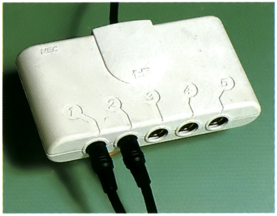
1人用 方向キーでチームを選びスイッチⅠで決定、続けてスイッチⅠを押すと右はしのチームから対戦。前のプレイの続きをするときは先にパスワードを入力（方向キーを上下で文字の選択、左右でケタの移動）して下さい。

2人用 2人用でプレイするには、パッドをふたつとマルチタップを用意して下さい。パッド1が先攻、パッド2が後攻のチームです。それぞれ方向キーでチームを選び、スイッチⅠを押して決定して下さい。

ウォッチ　コンピュータの２チームを、先攻チーム、後攻チームの順番で決定します。それぞれ方向キーでチームを選び、スイッチⅠを押して決定して下さい。

3 先発ピッチャーを決めよう！

先発するピッチャーは、方向キーで選びスイッチⅠで決定します。上の２人は先発型で、スタミナはあるけれど連投がききません。下の２人はスタミナはないけれど連投オーケーのリリーフ型。作戦に応じて使い分けましょう。

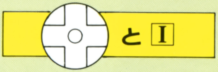


マルチタップの使い方

２人用で遊ぶときはマルチタップとふたつのパッドが必要です。マルチタップの接続コードをPCエンジン本体のPAD端子に、パッドの接続コードはマルチタップのPAD端子につないで使用して下さい。なお詳しくはPCエンジンの取扱説明書をお読み下さい。

③ バッティングとランニング

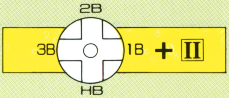
打つ！



方向キーでバッティングポジション（バッターの立つ位置）を決め、スイッチⅠでバットを振ります。慣れてくれば、それを同時に行って確実にミートすることもできるでしょう。また、スイングの途中でスイッチⅠを離すと、バントをすることもできます。

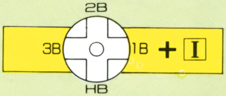
走る！

■進　塁



ランナーを進めるには、方向キーで次の塁を指示しスイッチⅡを押します。なおボールを打ったときは、自動的に走り始めます。

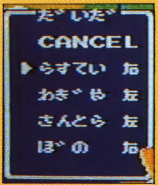
■帰　塁



走っているランナーを戻すときは、帰る塁を方向キーで指示し、スイッチⅠを押します。ただし次の塁を踏むと、前の塁へはもどれません。

巧みな打撃と走塁で、相手ピッチャーをKOだ!!

代打



ランスイッチを押し、次に攻撃側のスイッチⅠで打者表示です。方向キーで選びスイッチⅠで決定。

盗塁

ピッチャーが投球動作に入ったらすかさず進塁させてつぎの塁を奪え！ 俊足ランナーなら成功率も高いぞ。

タッチアップ

外野フライを捕られたら、3塁ランナーは一気にホームへ進塁！ ライトフライなら2塁ランナーも3塁を狙えます。

送りバント

勝ち越しのランナーがでたとき、確実に1点狙いなら送りバントで。バットをスイング途中でピタッと止められるようなら大丈夫。

4 ピッチング

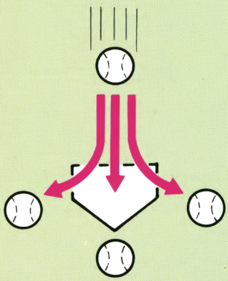
1 ピッチャーの位置

まず方向キーを左右に動かし、ピッチャーの投げる位置を決めましょう。

2 投球とスピード　＋ Ⅰ

スイッチⅠで投球開始。このとき方向キーを下に押せば速球、上ならチェンジアップかフォークを投げます。

投げる

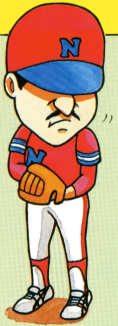


3 コース　ボールを投げる瞬間

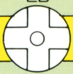
ボールを投げる瞬間、方向キーを左右に入れ、インコースとアウトコースを投げ分けることができます。

4 変化球　ボールを離してから

ボールが手から離れたあと、方向キーを左右に入れてカーブやシュートの変化をさせることができます。



■けんせい球

II ➡ 3B  1B ＋ I

けんせい球を投げるときは、まずスイッチIIで画面をちっちゃいモードに切換えます。そしてすかさず方向キーで塁を指示し、スイッチIで送球します。走者がとび出していたら、追っかけましょう。

■リリーフの送り方■

ピッチャーの交替は、ランスイッチでタイムをかけて行います。次に守備側パッドのスイッチIで投手表示を出し、方向キーで選択、再びスイッチIを押して決定して下さい。

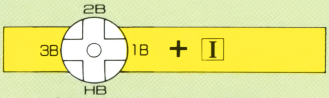
⑤ フィールディング

捕る！

で野手をコントロール

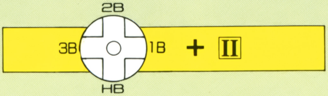
方向キーで野手をコントロールし、ボールを捕って下さい。ただし打者がボールを打つと、4人は塁カバーに向いますから、コントロールできる野手を見きわめることが大切です。ときには野手がエラーすることもありますが、すばやい打球処理で切りぬけて下さい。このゲームは、守りの上手下手が、試合の流れを大きく左右しますので、しっかり練習しましょう。

送球！



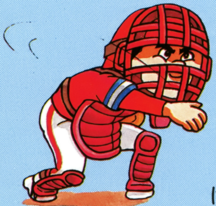
野手の送球は、方向キーで投げたい塁を指定して、スイッチⅠで行います。ただし、方向キーを押さずに投げると、自動的に1塁へ送球します。また、送球の線上に野手がいる場合は、その野手にボールをとらせることもできますよ。

タッチ！



ベースからとび出たランナーをアウトにするときなどは、タッチプレーが有効です。方向キーで塁を指示し、スイッチⅡを押して下さい。野手はボールを持って、その塁に向かって走り出します。方向キーを押さないときは、自動的に１塁へ向います。

■敵の進塁をはばめ！



ヒットを打たれて悔しがるより、あとはランナーをできるだけ進ませないようにすることが大事です。ちっちゃいモードに表示されるランナーの位置を見て、送球先をミスしないように気をつけて下さい。

座談会――ペナントの行方を占う！

司会　本日はペナントの行方を占う、と題し評論家の皆さんに集まっていただきました。どうぞよろしくお願いします。

一同　よろしくお願いします。

司会　それでは皆さんに優勝チームの予想、そしてその理由をうかがってゆきましょう。みすたあ、いかがですか？

みすたあ　そうですね、いわゆる、ひとつのチームバランスといいますか、まとまりのあるところがガイアンツ、あと、ライオネルズですね、はい。

たつろう　確かにこの 2 チームはいいですね。ただライオネルズは長打力に欠けるし、ガイアンツは平均して足が遅いという欠点はありますが。

みすたあ　それでも他球団よりはトータルな総合力ですか、それがハイレベルですね。ナイスです。

司会　ぶちさんはどうでしょう？

ぶち　そうですね。全般にいえるのは、87年に比べて打高投低であると。そうすると長距離バッターを多くかかえたレールウェイズ、ドラサンズ、タイタンズあたりが有力じゃないでしょうか。

司会　なるほど、レールウェイズの打線は言うまでもありませんし、ドラサンズは今年海外でキャンプを張ってますね。

ぶち　得たものは大きいと思いますよ。

たつろう　しかしタイタンズはどうですかねぇ、問題がありますねぇ。

司会　と、おっしゃいますと？

たつろう　ピッチャーが悪すぎます。あの投手陣ではちょっとねぇ……

司会　ではたつろうさんの推すチームというと、どこになりますか？

たつろう　近代野球は大砲よりも機動力を有効に生かすことです。その線でカーズ、ホイールズ、フーズフーズが優勝を狙えるでしょうね。

ぶち　でもホイールズは〝えんど〟が崩れると恐いですね。

みすたあ　カーズは主砲が欲しいですね。やはりホームランバッターというのは、何というか、エキサイティングな感動がありますから。うーん、チームの華というんですか、大切ですね。

司会　ははあ、機動力はよいけれどなかなか他の面で戦力不足が感じられるみたいですね。

たつろう　しかし機動力というのは相手に精神的プレッシャーを与えることもできますからね。長打力や投手力の不足は、けっこう補えますから。

みすたあ　伝統、人気、いろんな要素をミックスすると、やはりガイアンツは永久に不滅ですね、はい。

司会　皆さんそれぞれに意見があって、１チームに絞るのは難しいみたいですね。──ドン、ドンは先ほどからまったく発言がありませんが？

ドン　野球はこころ、本命のナムコスターズに対抗がスパローズ！　これしかありません！

司会　……。えー、最後にドンの何ともいえないすばらしい意見がでたところで、本日は終わりにしたいと思います。どうも今日はお忙がしいところ、ありがとうございました。

「遊び」をクリエイトする――――
株式会社 ナムコ

〒146 東京都大田区多摩川2-8-5 ナムコット係 ☎03(756)7651

●故障等のお問い合わせは、お買い求めのお店、もしくは下記まで

㈱ナムコ・サービスセンター
〒222 神奈川県横浜市港北区樽町2-1-60 ☎横浜045(542)8761

●本商品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。